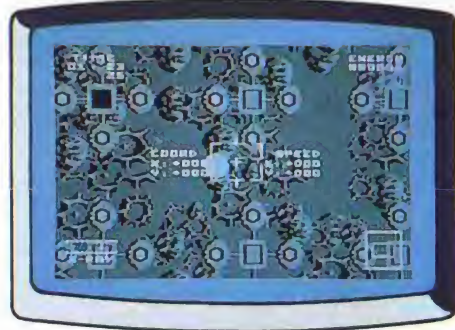


NUCLEAR EMBARGO



Im 21. Jahrhundert bezieht die Welt ihre gesamte Energie aus der Kernspaltung. Uran 235 wurde zu einem lebensnotwendigen Rohstoff. Durch den sehr hohen Verbrauch dieses Rohstoffs mußten die Erdenbewohner auf anderen Planeten nach Uran suchen. Auf den Saturnmonden entdeckte man ungeheure Mengen dieses kostbaren Rohstoffs. Das Vereinigte Erdenreich schloß deshalb mit dem weisen saturnischen Diktator RAYOL I einen Vertrag, der die Energieversorgung der Erde bis in das nächste Jahrtausend sicherte. 400 Jahre später herrscht RAYOL IV. Der neue Herrscher auf Saturn, auch RAYOL der Perverse genannt, verlangt nun plötzlich für jede Uranlieferung 1000 Menschen, um einen Zoo mit Erdenbewohner anzurichten. Natürlich wurde diese Forderung von der Regierung der Erde abgelehnt. RAYOL IV verhängt daraufhin ein Embargo auf die Lieferung von Uran 235 an die Erde.

Am 10. 10. 2465 entschließt sich der irdische Krisenstab, das lebensnotwendige Uran in einer Nacht- und Nebelaktion selbst zu holen.

„Sie sind für diese schwere Aufgabe ausgewählt worden“.

FEATURES

- steigende Spielstufen
- versteckte PULSARE zur Energiegewinnung
- Hochauflösende Grafik und Top-Sound
- 4 verschiedene Bildschirme
- Joystickgesteuert
- Spiel mit unberechenbaren Magnetfeldern

© 1986 EUROGOLD
licensed by RAYsoft

Dieses Programm ist urheberrechtlich geschützt und darf nur privat genutzt werden. Gewerbliche Nutzung, Verleih, Tauschgeschäfte, Rückkauf, Kopierung bzw. Vervielfältigungen sind untersagt. Zuwiderhandlung wird zivilrechtlich und strafrechtlich verfolgt.



Deutsche Anleitung

COMMODORE
C64
Diskette

verlieren. Machen Sie sich Notizen ueber die Anordnung und die Aktionssequenzen der Laserbatterien, um bei spaeteren Versuchen Ihre Fehler nicht zu wiederholen. Auf manchen Feldern befinden sich gemine Fallen!

DER COMPUTERRAUM

Auf einigen Feldern ist eine Pyramide stationiert. Wenn neben der Anzeige "PYRAMID" ein Fragezeichen steht, so bedeutet dies, dass hier keine Pyramide vorhanden ist. Diese Pyramide birgt den Steuercomputer fuer die Sicherheitsvorrichtungen auf diesem Feld in sich. Mit dessen Hilfe koennen Sie durch die Eingabe eines Passwortes alle Sicherheitsvorrichtungen fuer 33 Sekunden ausschalten. Um die Pyramide zu betreten, stellen Sie Ihren Roboter vor deren Tuer und druecken dann den Steuerknueppel nach vorne. Die Tuer oeffnet sich automatisch und der Computer stellt sich vor.

Das Passwort besteht aus einer fuenfstelligen Farbcode, wobei jedes Zeichen eine der sechs Farben annehmen kann, die vertikal am Computer angeordnet sind. Eine Farbe kann durchaus mehrmals vorkommen. Es gilt nun diesen Code zu knacken. Bewegen Sie hierzu den Pfeilcursor auf die gewuenschte Farbe und druecken dann die Feuertaste, um die Farbe zu uebernehmen. Sie koennen mit der Taste "BS" korrigieren. Sind Sie mit Ihrem Farbcode einverstanden, so fahren Sie mit dem Cursor auf die "CR"-Taste und druecken den Feuertaste, wobei der Farbcode vom Computer uebernommen wird. Antwortet der Computer Ihnen mit "PASS! 5-6" so haben Sie Glueck gehabt und das Passwort gefunden. Normalerweise werden Sie jedoch z.B. die Meldung "MESSAGE! 1-2" erhalten. Die erste Zahl, die unter dem 'B' in der obersten Zeile steht, sagt aus, wieviele Zeichen Ihres Codes mit dem Passwort in Farbe und Position uebereinstimmen. Die zweite Zahl unter dem 'V' zeigt an, wieviele Farben Ihres Versuchs zwar noch im Passwort vorhanden sind, aber an der falschen Position stehen. Zur Loesung des Passwortes stehen Ihnen 11 Versuche zur Verfuegung. Wenn Sie danach das Passwort noch nicht gefunden haben, wird Ihr Roboter eliminiert, was Ihnen freundlicherweise vom Computer quittiert wird.

EXTENDED VERSION

DER PULSAR

In manchen Sektoren befindet sich ein Pulsar. Dieser ist auf der Sternenkarte durch einen Punkt gekennzeichnet. Mit diesem koennen Sie 100000 Energieeinheiten tanken. Warten Sie hierfuer in einem Pulsar-Sektor und druecken die 'P3'-Taste. Der Pulsar ist ein Stern, der fuer kurze Zeit aufblitzt, dann verschwindet, und sich in eine teils bestimmte, teils zufaellige Richtung bewegt. Dieser Vorgang wiederholt sich periodisch. Sie muessen nun diesen Pulsar abschliessen. Wenn Sie ihn getroffen haben, wird er zu strahlen beginnen und Ihre Energielanzeige wird hochzahlen. Nach dieser Aktion ist der Pulsar verbraucht. Insgesamt stehen 20 Pulse zur Verfuegung.

DER STATUS REPORT

Wenn Sie alle 10 Monde besucht haben, muessen Sie noch einmal auf die Sternenkarte schalten und kurz die Feuertaste betaeligen. Kurz darauf wird sich der "STATUS REPORT" melden. Sie haben dann Ihre Mission erfuehlt, was mit "MISSION ACCOMPLISHED" signalisiert wird, wenn Sie mindestens 100000 Uraneinheiten von den Monden geholt haben. Sie bekommen nun Ihre Uraneinheiten angerechnet, die Sie an Bord haben. Ihre verbleibende Energie wird Ihnen dann auf dem Punktekonto addiert. Zusammensetzt erhalten Sie 100000 Punkte "MISSION BONUS". Sollten Sie Ihre Mission in weniger als 8 Stunden erfuehlt haben, so bekommen Sie noch den "IN-TIME BONUS" von 100000 Punkten angerechnet. Ihre Mission wird abgebrochen und erhalten den Status "ABORTED" bei folgenden Situationen:

1. Ihre gesamte Energie ist verbraucht
2. Sie haben alle 9 Roboter verloren
3. Sie besitzen, nachdem Sie alle Monde besucht haben, weniger als 100000 Uraneinheiten an Bord

In diesen Situationen bekommen Sie nur Ihre Uraneinheiten als Punkte angerechnet.

FUNKTIONSTASTENBESCHREIBUNG:

- F1: Sternenkarte
- F3: Mondlicht
- F5: Transporterrenn
- F7: Baumanforderung

Durch Druecken der "RUN/STOP"-Taste bringen Sie das Spiel in den Pause-Modus. Durch nochmaliges Druecken dieser Taste haben Sie ihn wieder auf.

VIEL SPASS UND GLUECK BEI IHRER MISSION

NUCLEAR EMBARGO

Im 21. Jahrhundert ist die Energieproduktion der Erde aufgrund vieler schwerer Oelkrisen vollkommen auf Kernspaltung umgestellt worden. Uran 235 wurde deshalb zu einem lebensnotwendigen Rohstoff fuer die Erdenbewohner. Doch bald wurde auch das Uran auf der Erde knapp, so dass man sich auserplanerisch nach neuen Uranvorkommen umsehen musste. Insbesondere auf den Saturnmonden entdeckte man ungeheure Mengen dieser kostbaren Substanz. Diese Monde gehoerten zum Moebiusgebiet des weisen saturnianischen Diktators RAYOL IV. Das vereinigte Erdenreich schloess deshalb mit dem Saturn ein Wirtschaftsabkommen, nach dem die Erde das Saturn High-Tech Know-How zum Bau von Atomkraftwerken verschaffte und der Saturn sich dafuer verpflichtete, bis zum naechsten Jahrtausend Uran zu liefern.

Jetzt, vier Jahrhunderte spaeter, herrscht RAYOL IV. auf Saturn, auch RAYOL der Perverse genannt. Sein neues Faible ist, einen Zoo aus Erdenmenschen aller Rassen anzulegen. Deshalb forderte er fuer jede neue Uranlieferung als Gegenleistung 1000 Erdenbewoener nach seiner Wahl. Natuerlich wurde diese Forderung vom irdischen Komitee abgelehnt, und von der UFO (United Planets Organisation) aufs heftigste kritisiert, was jedoch RAYOL kaum bekunmerte. Statt dessen verhaengte er ein Embargo ueber nucleare Lieferungen an die Erde. Da fuer die Erde das Uran unentbehrlich geworden ist, beschloess der irdische Krisenstab in seiner Sitzung vom 10.10.2465, sich das Uran in einer Nacht- und Nebelaktion selbst zu holen.

Sie, als bester Leutnant, wurden fuer diese heikle Aufgabe ausgewaehlt. Es steht Ihnen hierfuer ein mit nuclearen Varp-boostern bestaueschtes Raumschiff zur Verfuegung. Ihre Crew besteht aus 9 Robotern, die speziell an diesen Job angepasst wurden.

DIE STERNENKARTE

Die Sternenkarte ist in 10x10 Sektoren eingeteilt. Eine hellgraue Scheibe in einem Sektor bedeutet einen Saturnmond, der noch nicht besucht wurde ist. Die braunen Scheiben im Gegensatz hierzu sind bereits besuchte und damit zerstorte Monde. Bewegen Sie nun den Cursor in den gewuenschten Sektor.

Der blaue Kasten am rechten oberen Rand zeigt Ihnen hierbei die Sektorkoordinaten und den Namen des Mondes an, der sich eventuell in diesem Sektor befindet. Die Anzeige "MAGNET" bezeichnet die Stärke des Magnetfeldes auf diesem Mond; sie ist gleichzeitig ein Indiz für den Schwierigkeitsgrad Ihrer Aufgaben hier. Der grüne Kasten in der Mitte zeigt die Energie und Zeit an, die Sie für den Varp verbrauchen werden. Der rote Kasten unten zeigt Ihre Gesamtenergie und Zeit an. Haben Sie sich für einen Mond entschieden, dann drücken Sie kurz die Feuertaste. Hierdurch werden die Varp-booster gestartet und Sie warpen mit relativistischer Zeitdilatation in den Sektor.

ACHTUNG! Befanden Sie sich vor dem Varp schon auf einem Mond, so wird dieser durch die enorme nukleare Strahlung der Varp-booster zerstört. Er ist dann als brauner veredelter Mond zu erkennen. Daraus folgt, dass Sie jeden Mond nur einmal besuchen können!

TIPS: Sind Sie Anfänger bei diesem Spiel, empfiehlt es sich mit dem Mond der Magnetstärke 00 zu beginnen, und dann mit steigendem Schwierigkeitsgrad weiterzufahren. Als Profi! Jedoch sollten Sie die kürzest mögliche Verbindung zwischen allen Monden suchen, um möglichst wenig Energie und Zeit zu verlieren, da Ihnen dies als Bonuspunkte am Schluss angerechnet wird.

DI E MONDSICHT

Wenn Sie die 'PS'-Taste drücken, können Sie von Ihrem Raumschiff aus direkt auf die Mondoberfläche blicken. Hierauf müssen Sie die versteckten Uranfelder finden, die eine radioaktive Strahlung aussenden. Mit Ihrem "X-RAY"-Detektor am linken unteren Rand können Sie diese Strahlung sichtbar machen. Je weiter der Zeiger dabei ausschlägt, desto näher sind Sie über einem solchen Feld. Wenn Sie einen Kontrollton hören, schwören Sie direkt darüber. Es befinden sich aber auch noch Verteidigungsbasen auf den meisten Monden. Außerdem fliegt ein Aufklärungssatellit in dessen Umlaufbahn. Diesen können Sie auch mit Hilfe Ihres Radarschirms am rechten unteren Rand als blinkenden Punkt erkennen. Wenn dieser Satellit in den Bildschirmbereich gelangt (Wenn der Punkt auf dem Radarschirm in das innere Rechteck eintritt), dann öffnet eine Basis ihr Zentrum und schießt auf ihr Raumschiff. Sie MÜSSEN nun diese Basis

zerstören, indem Sie auf die vier rot blinkenden Zentren ihrer Ausleger schießen. Es stehen Ihnen dazu zwei leistungsfähige Photonenkanonen mit enormer Durchschlagkraft zur Verfügung. Wenn Sie auf eine friedliche Basis schießen, wird diese sich natürlich wehren und ebenfalls zurückschießen.

TIPS: Es empfiehlt sich, dem Satelliten auszuweichen und keine Basis unnötig zu provozieren, da Sie hierdurch nur Energie verlieren und durch das Vernichten einer Basis keine Punkte machen können.

Mit der 'FI'-Taste können Sie auf die Sternenkarte umschalten, mit der 'PS'-Taste in den Transporterraum. Wenn Sie von einer Basis attackiert werden, werden die Umhülltesten jedoch gesperrt, was oben in der Mitte des Bildschirms mit "LOCKED" gekennzeichnet wird.

DER TRANSPORTERRAUM

Wenn Sie sich über einem Uranfeld befinden, können Sie einen Roboter auf dieses hinunterbesetzen. Sie müssen hierzu zuerst die 'PS'-Taste drücken und gelangen dadurch in den Transporterraum.

Durch Drücken des Feuerknopfes wird ein Roboter in den Transporterraum gebracht und auf die Beampfadung gestellt. Auf dem Roboter steht eine Zahl zwischen '1' und '9', die anzeigt, welchen Sie benutzen. Sie müssen nun Energie geben und den Punkt auf der Anzeige rechts unten während dem ganzen Beamvorgang im inneren Kreis halten, bis der Balken mit der Bezeichnung "BEAM" das obere Ende erreicht hat. Der Beamstrahl driftet aber je nach Magnetfeldstärke mehr oder weniger ab. Energie geben Sie, indem Sie den Feuerknopf drücken, durch Loslassen sinkt sie wieder ab. Der mittlere Balken mit der Bezeichnung "ENERG" zeigt das Energieniveau an. Je höher es ist, desto besser lässt sich der Punkt im inneren Kreis halten, aber desto schneller steigt auch die Temperatur des Transporters an, was am Balken "TEMP" zu sehen ist. Überhitzen Sie den Transporter, so verlieren Sie automatisch einen Roboter. Wenn sich der Beampunkt im inneren Kreis befindet, steigt der Beambalken an, im mittleren Kreis stagniert er und, wenn er aus diesem herausdriftet, wird der Beamvorgang abgebrochen. Befand sich die Beamprozedur in diesem Fall bereits in der zweiten Phase - der Beambalken sendet bei Erreichen von Phase zwei seine Farbe - so wird der

Roboter ebenfalls zerstört. Haben Sie einen Roboter auf die eine oder andere Methode verloren, können Sie den nächsten Roboter hinunterbesetzen, indem Sie den Feuerknopf drücken und die Beamprozedur von vorne beginnen. Durch Drücken der 'FI'-Taste schalten Sie auf die Sternenkarte zurück und mit der 'PS'-Taste haben Sie wieder die Sicht auf den Mond.

ACHTUNG! Das Uranfeld wird dann vom Zentralcomputer des Raumschiffes als bereits besucht klassifiziert und ist damit subjektiv nicht mehr vorhanden.

TIPS: Bei grösseren Magnetfeldstärken wird es Ihnen kaum mehr gelingen, den Beamstrahl sofort im Zentrum zu halten. Geben Sie deshalb volle Energie und lassen den Strahl abdriften. Kommt er aus dem äusseren Kreisbereich, wird er wieder auf die Zentralposition zurückgesetzt. Lassen Sie nun wieder etwas Energie nach, indem Sie den Feuerknopf loslassen, bis Sie merken, dass der Strahl wieder steiler driftet. Versuchen Sie die Energie auf möglichst niedrigem Niveau zu halten, um den Transporter nicht zu überhitzen.

DAS URANFELD

Nach dem Benutzen haben Sie die Videosicht auf das Uranfeld. Ihre Aufgabe ist es hier, die Container mit der Bezeichnung "U235" zu suchen und zu entleeren. Der Pfeil neben der Anzeige "BARREL" zeigt Ihnen dabei an, wo sich der nächstgelegene Urancontainer befindet. Sie können Ihren Roboter ferngesteuert bewegen. Er fährt vorwärts und rückwärts durch Bewegen des Steuerknüppels in die jeweilige Richtung. Der Roboter dreht sich 180 Grad um die eigene Achse, indem man den Steuerknüppel zuerst kurz nach Norden drückt und dann in die gewünschte Drehrichtung. Fahren Sie Ihren Roboter direkt über eine Urantomme und halten dann den Steuerknüppel nach Norden gedrückt. Sie können jetzt sehen, wie eine der Anzeigen unten rechts herunterzählt und die andere hochzählt, bis die Tonne geleert ist, was mit "EMPTY" signalisiert wird.

Die Saturnen haben auch hier wieder diverse Sicherheitsvorrichtungen installiert. Die meisten Urantommen sind deshalb von rotierenden Laserbatterien mit integriertem Radar umgeben. Es existieren dabei 3 verschiedene Sorten von Laserbatterien:

1. Laserbatterien, die bereits aktiviert sind und immer reagieren.
2. Laserbatterien, die erst dann aktiviert wurden, wenn der Roboter sich unmittelbar in der Nähe der Batterie aufhält.
3. Laserbatterien, die immer nur dann reagieren, wenn sich der Roboter in unmittelbarer Nähe befindet.

Diese Laserbatterien können sich unterschiedlich schnell drehen und zwischen 0 und 3 Laserpulse hintereinander abgeben. Bei 0 Laserblitzen handelt es sich um eine Dummy-Laserbatterie und dient nur zu Abschreckungszwecken.

ACHTUNG! Es ist dennoch Vorsicht geboten, da nicht gewagt ist, ob es sich bei einer derartigen Laserbatterie um ein Dummy oder um eine Laserbatterie der Sorte 3 handelt, die für einen unvorsichtigen Roboter zur tödlichen Falle wird. Zusätzlich befindet sich ein Flakroboter auf jedem Uranfeld, der Ihren Roboter verfolgt und eine Rakete auf ihn abfeuert. Sie können diese Rakete abwehren, indem Sie Ihren Roboter in die Richtung der Rakete drehen und auf den Feuerknopf drücken. Hierdurch wird ein Schutzschild aktiviert, der die Rakete liquidiert.

Es gibt auch noch einen Mueblabfuhrsatellit, der auf unbewegliche Objekte reagiert, sie wegtransportiert und auf eine Muebladeponie bringt. Wird Ihr Roboter von diesem Satelliten abgeschleppt, dann versauert er Zeit seines Lebens auf dieser Muebladeponie neben lauter anderem Schrott und lässt nicht druckreife Flueche gegen Sie los!

Die Positionen des Flakroboters und Transportsatelliten können Sie im "PANORAMA VIEW" über das ganze Uranfeld verfolgen.

Ihr Roboter bekommt 2500 Energieeinheiten mit und verbraucht diese mehr oder weniger schnell. Als meisten Energie wird bei Benutzung des Schutzschildes benötigt, weshalb er nur bei unmittelbarer Gefahr eingesetzt werden sollte.

Sie können den Roboter wieder zurückbesetzen, indem Sie die 'FI'-Taste drücken. Der Computer schaltet dann in den Transporterraum zurück und Sie müssen den Roboter auf die gleiche Art und Weise wieder hochbesetzen, wie Sie ihn vorher heruntergebesetzt haben.

TIPS: Probieren Sie nach dem herunterbesetzen immer beide Richtungen aus, denn nicht immer zeigt der "BARREL"-Pfeil in die gunstige Richtung! Bei den meisten Feldern sind die Laserbatterien nach einem logischen System angeordnet. Ab und zu lässt es sich jedoch nicht vermeiden, einen Roboter zu